

Castlevania
Lords of Shadow

MATURE 17+
JEUNES ADULTES 17+
M
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

KONAMI

WARNING Before playing this game, read the Xbox 360® console and accessory manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement console and accessory manuals, go to **www.xbox.com/support**.

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive seizures
A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these "photosensitive epileptic seizures" while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; do not play when you are drowsy or fatigued.

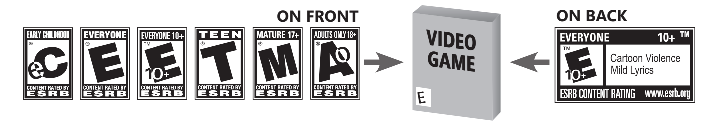
If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

ESRB Game Ratings

The Entertainment Software Rating Board (ESRB) ratings are designed to provide consumers, especially parents, with concise, impartial guidance about the age-appropriateness and content of computer and video games. This information can help consumers make informed purchase decisions about which games they deem suitable for their children and families.

ESRB ratings have two equal parts:

- **Rating Symbols** suggest age appropriateness for the game. These symbols appear on the front of virtually every game box available for retail sale or rental in the United States and Canada.
- **Content Descriptors** indicate elements in a game that may have triggered a particular rating and/or may be of interest or concern. The descriptors appear on the back of the box next to the rating symbol.



For more information, visit **www.ESRB.org**.

TABLE OF CONTENTS



TABLE OF CONTENTS

Xbox LIVE

Xbox LIVE® is your connection to more games, more entertainment, more fun. Go to **www.xbox.com/live** to learn more.

Connecting

Before you can use Xbox LIVE, connect your Xbox 360 console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox LIVE member. For more information about connecting, and to determine whether Xbox LIVE is available in your region, go to **www.xbox.com/live/countries**.

Family Settings

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. Parents can restrict access to mature-rated content. Approve who and how your family interacts with others online with the Xbox LIVE service, and set time limits on how long they can play. For more information, go to **www.xbox.com/familysettings**.

INTRODUCTION

Left as a foundling at the gates of the Brotherhood of Light convent, they named him Gabriel and raised him as their own. Over the years he developed an unprecedented mastery of the fighting arts. Prone to dark moods, he was deeply affected by the death of his one true love, Marie.

He has now embarked on a journey at the request of the Elders of the Brotherhood to discover why the World is in chaos, and within him lays a burning desire for revenge on those who took his beloved.

START YOUR GAME



START YOUR GAME

Once the game has loaded you will be taken to the 'Book' screen.
Press the START button.
After the Book has opened, the story begins to unfold.

AUTOSAVE



The game saves data automatically and at certain checkpoints throughout the adventure you see the 'Autosave icon'. Do not turn off the power while this icon is on-screen.

THE TUTORIAL

The first part of Chapter One will guide you through the basics of the game: controls, movement, combat (including dodging and blocking), use of the health fonts, gaining experience points, unlocking new combos and special moves, reading scrolls, unlocking advanced moves and much more. Here you will learn all the basic skills you will need for Gabriel to survive the rigors to follow.

At key times during the game, important information will pop up on screen. Read this information carefully – it will help you. You may also be prompted to read scrolls you have picked up, These are located in your Travel Book.

GAME SCREEN

2 **HEALTH BAR**

3 **EXPERIENCE POINTS**

1 **COMBAT CROSS**

5 **OTHER GAUGES**



4 **ENEMY HEALTH BAR**

1 COMBAT CROSS
Gabriel wields the combat cross, a multi-functional weapon with an iron chain; one that can be upgraded during the quest. The iron chain was an original addition where, during the forging process, every single link of the chain was drenched in holy water and then blessed to give the weapon sufficient power to fight creatures of the night.

2 HEALTH BAR
This shows the amount of health (in green) that Gabriel has. The bar will reduce and turn red as damage is taken. When the bar is entirely red, Gabriel will lose all health. The health bar can be replenished at health fonts found throughout the adventure. Collecting life gems throughout the game will enable the health bar to increase incrementally.

3 EXPERIENCE POINTS
Experience points measure the progression of your skills during the game. You will earn points by defeating enemies and solving the many puzzles during the adventure. The number that appears beneath the health bar is the number of experience points you currently possess. You can spend experience points in the Travel Book to acquire new moves and combos, or in the 'Extras' section to unlock bonus features such as artwork from the game.

4 ENEMY HEALTH BAR
This will only appear when you are fighting large enemies or bosses and will appear as red on the top right of the game screen, diminishing as the enemy takes damage.

5 OTHER GAUGES
Remember that other gauges will appear on the game screen as you progress through the game, such as blue Light magic and red Shadow magic containers, and the Focus Meter.

SECONDARY WEAPONS

There are four types of secondary weapons Gabriel can pick up and are selected using the D-pad.

SILVER DAGGERS
Silver daggers can be picked up throughout the adventure from defeated enemies or from inside breakable items and are calibrated to be thrown with extraordinary precision. Forged from silver and containing small shards of bone from saints, only five silver daggers can initially be carried, but this capacity can be upgraded.

FAIRIES
These small creatures distract the nearest enemy when released, stunning them for a short amount of time, affording you ample opportunity to strike. Use fairies with Light magic to create vicious berserker fairies, which deal direct damage to your enemies (at the expense of their own diminutive lives).

HOLY WATER
Holy water flasks inflict severe area damage and are most effective against enemies such as vampires and reapers. Use this in combination with Light magic to create a holy shield that protects Gabriel for a period of time.

POWER CRYSTALS
Combined from four separate pieces, power crystals can be used to destroy most enemies present in the combat zone. The destruction can take time so use this weapon wisely.





THE GAME SCREEN

Controls for the Xbox 360 Controller®



MENU CONTROLS

Navigate menus	Left Stick or D-pad
Select menu option	Ⓐ
Return to previous screen	Ⓑ

GAME CONTROLS

Movement	Left Stick
Direct attack	Ⓧ
Area attack	Ⓨ
Secondary weapon attack	Ⓑ
Jump	Ⓐ
Secondary weapon select	D-pad
Block	LT
Dodge	LT and Left Stick
Grab/Use	RT
Light magic enable/Disable	LB
Shadow magic enable/Disable	RB
Absorb light magic	Click the Left Stick
Absorb shadow magic	Click the Right Stick
Travel book	BACK
Game menu/Pause	START

EXPLORING THE WORLD



PERFORMING PHYSICAL ACTIONS

Gabriel will come across many places where he will be required to climb, leap, hang by his hands, or perform other physical activities. Any area that can be interacted with will be highlighted with a glow. Instructions on performing these physical acts will be provided as the story unfolds.

LEDGES

If Gabriel encounters a glowing ledge, simply jump using the Left Stick to direct the action and Gabriel will cling on to the ledge. Move the left stick to maneuver his body along the ledge to shimmy along to other areas. Gabriel can also leap across breaks in ledges by using a combination of the Left Stick and the Ⓐ button.

Push the Left Stick down and press the jump button to drop from a ledge.

MEETING OTHER CHARACTERS

Gabriel will encounter characters during the adventure. Some will be very important to him and will assist him, while others may hinder him but contribute to his understanding of the story. All of the important characters Gabriel meets will appear in the 'Main Character' section of the Travel Book.

COMBAT MOVES AND COMBOS

Basic attacks are learned immediately and you will amass experience points to unlock more complex moves and combos as your skill set increases. Full details with animated illustrations are to be found in the Travel Book, but here is a basic guide:

The Direct Attack: A basic direct chain attack that only hits enemies directly in front of you.

The Area Attack: A basic area effect chain attack that hits all nearby enemies. Combining an area attack with Light magic can be very effective because every hit recovers health for Gabriel.

The Secondary Weapon Attack: Use the currently selected secondary weapon by pressing the Ⓑ button. Switch to one of four types of secondary weapon using the D-pad. A secondary weapon attack can be made more powerful if combined with Shadow magic.

The Jump: A basic jump into the air, but you can combine this move with other attacks to perform aerial combos. For example, you can launch smaller enemies into the air and fight them there using various combos by pressing the Ⓐ button after a direct or area attack.

The Block: Blocking can be very effective, especially against more powerful enemies. You will be warned if an enemy's attack cannot be blocked.

The Synchronized Block: If you block an enemy attack at the point of impact, the enemy will be stunned for a few moments, allowing you to counterattack faster and more powerfully than a simple normal block.

The Dodge: Very effective in combat especially against final bosses. Using 'hit and run' tactics will prolong a fight, giving Gabriel a fighting chance to survive more powerful foes.

Grab: Grab by using the combat cross chain. This is generally effective especially against smaller enemies. Stand in front of an enemy and press the RT button. Note that some enemies cannot be grabbed.

Advanced Moves and Combos: There are a large number of advanced moves and combos to be unlocked and learned. They will appear in the Travel Book as you progress through the adventure.

Some enemies are smart enough to learn a repeated attack and how to defend against it. Be unpredictable.

MINI-GAMES

You may be asked to perform a different type of action in a short mini-game during combat. For example, you may be required to seize a Goblin so that it releases a grenade. Instructions will appear on-screen, but you must react quickly in order to succeed. Other examples of mini-games include:

Grab Mini-Game: Grab an enemy and when a series of white rings have converged and press any action button at the vital point to deal a knockout blow; press too soon you will fail.

Resistance Mini-Game: Press a series of displayed buttons as fast as you can.

MAGIC



As you progress in the quest you will have to use two different types of magic: Light and Shadow. These will appear on the game screen as blue and red containers, respectively

EXPLORING THE WORLD


LIGHT MAGIC

Collecting Light Gems will add them to a Light Gem Medallion. These gems allow you to absorb neutral energy orbs, which help build up Light magic. Light magic attacks are most effective against large groups of enemies, and have the advantage of adding to Gabriel's health bar level as they are performed.

SHADOW MAGIC

Collecting Shadow Gems will add them to a Shadow Gem Medallion, allowing you to absorb neutral energy orbs and build up Shadow Magic. Shadow Magic attacks are very powerful and will inflict greater damage.

Light and Shadow magic can only be activated one at a time.

NEUTRAL ENERGY ORBS



To build up Light and Shadow magic you will need to collect neutral energy orbs that enemies drop when they die. Try to keep a reserve of both energy types. After successful combat, you will see the swirling energy orbs.

Press and hold the Left Stick to gather Light magic.

Press and hold the Right Stick to gather Shadow magic.

ENABLING LIGHT AND SHADOW MAGIC
If you have collected neutral energy orbs for both Light and Shadow magic, you will be able to use the magic in conjunction with most other attacks, moves, and combos.

For example, a simple dodge performed with Shadow magic enabled becomes a powerful shoulder charge. Note that there are some combos and special moves that will only work with a certain type of magic enabled.

Press LB to activate Light magic. The blue container will activate and flare up on screen.

Press RB to activate Shadow magic. The red container will activate and flare up on screen.

Remember to disable Light and Shadow magic when you no longer need it.

COMBAT FOCUS



Once you acquire the ability to gather magic energy, the combat focus gauge will become active and appear at the bottom of the game screen. To increase its value, you must fight with 'style'; changing combos as often as possible and avoiding damage. When the gauge is full, hits to enemies may release more neutral energy orbs for you to gather, allowing magic to be used constantly. Combat focus increase will not function if you activate either Light or Shadow magic.

LIFE GEM MEDALLION

Life gems are worn by warriors of the Brotherhood of Light and may be found in different locations. Look for them in obscure locations. Once found, the gems will be inserted into the empty slots of the Life Gem Medallion, giving Gabriel increased stamina. Gabriel's health bar capacity will be increased once all five gems have been inserted.

EXPLORING THE WORLD


THE BROTHERHOOD OF LIGHT SCROLL

Throughout your travels, you will receive new information in the form of Brotherhood of Light Scrolls. These should be consulted whenever you require help, advice, or further clarification of the story. When a scroll is available, press the BACK button and read it in the Travel Book 'Items' section.

NEW SKILLS INFORMATION

When you acquire a new skill, you will be taken to the Travel Book where with the game paused, and a summary of what that new skill is or what the object you have acquired does will be displayed.



The Travel Book provides information about Gabriel's quest. There are three main sections: Skills, Items and Characters. Note that any item marked with a red [!] icon has yet to been opened. Anything marked with a green check mark has either been read or acquired.

Press BACK to open the Travel Book.

Flip through the three main sections by pressing LB and RB.

Highlight an item with Left Stick and scroll down with the direction buttons if necessary.

Press the A button to select.

Press the B button to go back.

Press the Y button to close the Travel Book and continue the adventure.

SKILLS

This section shows the skills you have acquired thus far in the adventure. If an item is checked with a green tick mark, you already possess that skill. Skills can be acquired by from your bank of experience points.

BASIC ACTIONS
Select one of the basic actions, for example, 'Direct Attack' and the page will flip over to reveal full details of that action: a description, an animated illustration of the action, and the button presses or sequences to activate the action.
The basic actions are: Direct Attack, Area Attack, Use Secondary Weapon, Jump, Block, Synchronized Block, Dodge, Stomp, Grab /Interact and Use Experience Points.

ADVANCED MOVES
This section reveals all the advanced moves that can be acquired. Anything you already possess is checked.
Highlight an 'Advanced Move' and press 'Show' (A button) to turn the page to read full details.
On the left hand page you will see a detailed description of the move/combo, whether you have acquired it or how much it costs. Located on the right hand page, a short animation shows it in practice. The bottom of the page displays the button presses required to carry it out.
Some special moves can be upgraded as they become available by spending experience points.

SECONDARY WEAPONS
This section has a list of secondary weapons you have or could acquire (for example Throwing Daggers).
Highlight the Secondary Weapon and select.
The page will turn to reveal details about the weapon: an exact description, an animation, and the button sequence required. If you do not possess that weapon, you will be shown the number of experience points required and how many you have at present.

MOUNTS
This section shows your riding skills and the controls for a variety of mounts.
Highlight and select 'Ride Horse'.
The page will turn to reveal details of how to fight while mounted on a horse.
Gabriel will be able to ride a number of other outlandish creatures during his journey and this section is very useful for information on how to control the animals and fighting when mounted.

RELIC POWERS
This lists full details of Shadow magic or Light magic powers and the skills available once you have acquired the various relics. There are three relics to be acquired: Dark Gauntlet, Cyclone Boots and Seraph Shoulders.
Press RB to go to the next section of the Travel Book.

ITEMS

The second part of the Travel Book lists the items you have in your possession. Highlight and select an item and the page will turn to reveal full details of it.

THE LEFT HAND PAGE
Light Gem Medallion: This medallion will appear when you can gather Light magic. Light magic blue gems are inserted into the empty slots of the medallion when they are found. If all five slots are filled, the Light magic container's capacity is increased.

Life Gem Medallion: This shows the number of life gems you have collected. Fill the medallion with the five gems to increase stamina and Gabriel's health bar capacity.

Shadow Gem Medallion: This medallion will appear when you can gather Shadow magic. Shadow magic red gems are inserted into the empty slots when found. If all five slots are filled the Shadow magic container's capacity is increased.

Relics: This will only appear after you have acquired a relic. Highlight and select to read full details on these special relics.

The Brotherhood of Light Scrolls: This contains scrolls that will give you a story summary and useful hints on getting through the adventure.

THE RIGHT HAND PAGE
Secondary Weapons: This shows your secondary weapons and how many of each type you have in your possession.

Combat Cross: This gives details of Gabriel's main weapon: the combat cross and its upgrades/additions you may have found. Highlight and select individual sections of the combat cross illustration to read full details about them.



THE TRAVEL BOOK

CHARACTERS

The final part of the Travel Book features a section on the characters Gabriel has met and a bestiary of all of the creatures encountered.

THE BESTIARY



The bestiary shows details of a creature's size, combat difficulty, an illustration, and a description. It also features a grid where you can see at a glance what secondary weapons this creature is weak or strong against.

If there is a skull icon next to a particular secondary weapon it means that the enemy is weak against that secondary weapon. The more skulls appearing, the weaker that enemy is against that weapon.

If there is a shield next to the secondary weapon it means they are resistant to it, and likewise, the more shields appearing, the more resistant they are to that weapon.



PAUSE MENU



Press START at any time during game to open the Pause Game Menu. This will freeze the action and access a number of in-game options.

RESUME

Return to the game at the current pause point.

RESTART FROM LAST CHECKPOINT

Return to the game at the last checkpoint you have passed.

WORLD MAP

The book will open on the main world map. It shows the current story chapter and your progress/success throughout the quest at the bottom of the screen.

Press the Ⓐ button to open a detailed map page of the chapter you are on.

The page will flip over and show you how far you have progressed in that chapter.

Use Left Stick to move from section to section.

Completed chapter section summaries appear on the right side of the screen showing: name, difficulty, gems available/found, weapon upgrades and trials unlocked.

UNLOCKED TRIALS

You can return to any section of the story and attempt to complete an unlocked Trial. For example you may be given the mission: 'Finish the level, after killing 10 Goblins with their own grenades.'

When you undertake an unlocked trial, the in-game screen will show an icon on the top right as a reminder of what you have to do.

PAUSE MENU



CONFIGURATION

This lets you view and adjust certain options:

CONTROLS
The right side of the book shows the basic *Castlevania: Lords of Shadow* controls.

VIDEO
Setup video options (Gamma and Subtitles on/off).

AUDIO
Select a volume setting for Voice, Effects, Music and Video.

DIFFICULTY
Select a difficulty level you want to play from: Esquire, Warrior, Knight, and Paladin. The Paladin difficulty level is initially locked until you have accumulated more experience.

EXTRAS

COMBAT DISPLAY
This controls graphical information shown on the game screen as you combat an enemy or enemies. Select to turn on/off in-combat graphics for:

Experience Gains
Enemies' Health Bars
Gabriel's Health Bar
Gabriel's Combat Damage
Gabriel's Health Recovery
Gabriel's Focus Gains

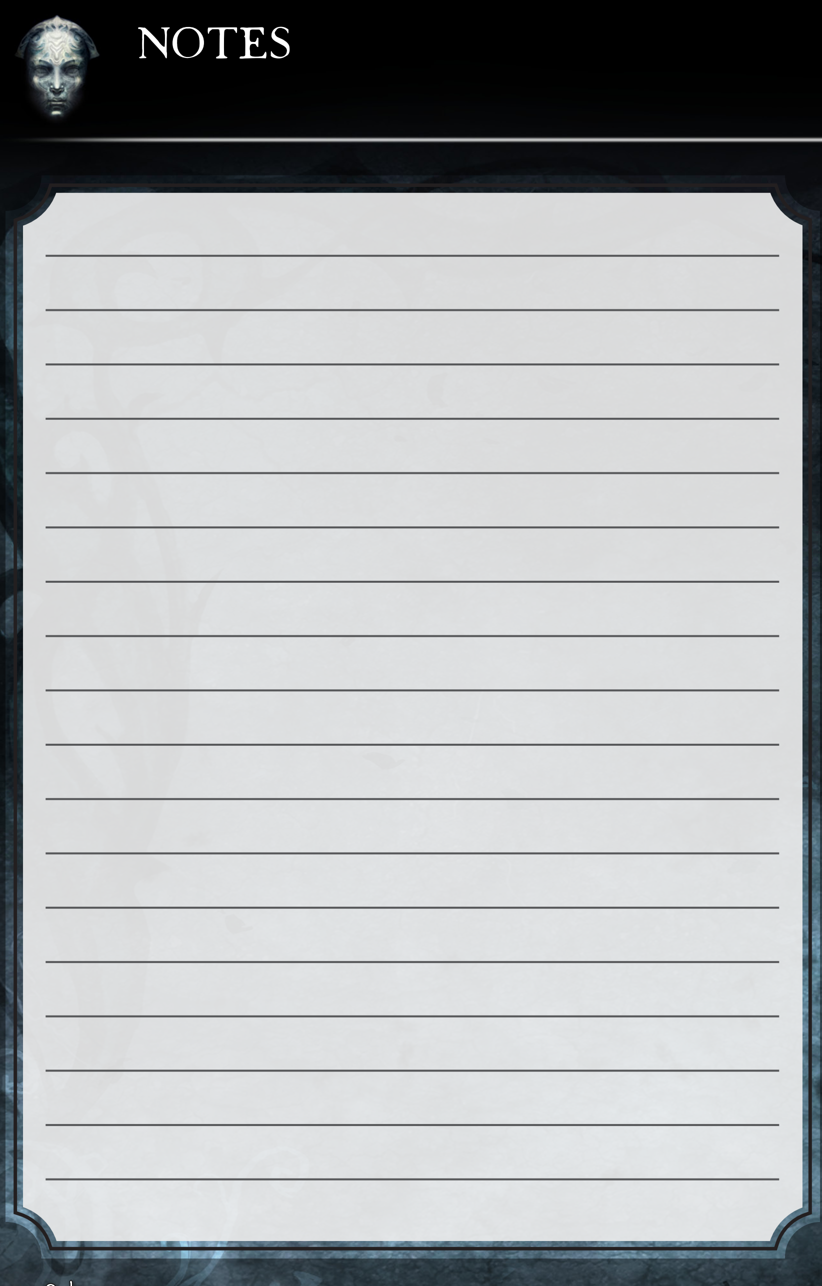
ARTWORK
Select to view game artwork, listed chapter by chapter. Open new artwork by spending experience points.

VAMPIRE BOARDGAME
This is a bonus game: a fun and exciting chess-style board game that can be played in single or two player modes.

CREDITS

View the game credits in full.





LIMITED WARRANTY

Konami Digital Entertainment, Inc. warrants to the original purchaser of this Konami software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Konami product is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Konami is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Konami agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Konami product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center. This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Konami software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment, or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE KONAMI. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL KONAMI BE LIABLE FOR ANY SPECIAL INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS KONAMI PRODUCT.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

If you experience technical problems with your game, please head to www.konami.com/support for assistance, here you will have access to many support materials, as well as our Knowledge Base which is available 24 hours a day, 7 days a week. All products must be deemed defective by a Konami Customer Service representative and an RMA number assigned prior to returning the product. All products received not matching this criteria will be returned if a Konami Customer Service Representative cannot reach you within three days upon receipt of the unauthorized return.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

Register now at www.konami.com to receive exclusive product news, special offers and more!

www.konami.com/castlevania

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels de la console Xbox 360[MD] et des accessoires pour des informations importantes de santé et de sécurité. Veillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous à **www.xbox.com/support.**

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible
Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Classifications ESRB pour les jeux

Les classifications de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) sont conçues pour fournir aux consommateurs, aux parents en particulier, des conseils objectifs et clairs au sujet de l'âge approprié et du contenu des jeux informatiques et des jeux vidéo. Ces informations permettent aux consommateurs d'acheter les jeux qu'ils considèrent appropriés pour leurs enfants et leurs familles en toute connaissance de cause.

Les classifications ESRB se divisent en deux parties égales :

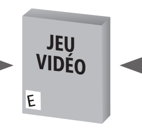
- Les **symboles de classification** suggèrent l'âge approprié pour le jeu. Ces symboles apparaissent sur quasiment chaque boîte de jeu disponible à la vente ou à la location aux États-Unis et au Canada.
- Les **descriptions de contenu** indiquent quels éléments du jeu pourraient avoir influencé une telle classification et/ou pourraient être sources d'intérêt ou d'inquiétude. Ces descriptions apparaissent au dos de la boîte près du symbole de classification.

RECTO









VERSO



Pour plus d'informations, consultez le site **www.ESRB.org**.

TABLE DES MATIÈRES



TABLE DES MATIÈRES

Xbox LIVE

Xbox LIVE[MD] est votre connexion vers plus de jeux, plus de divertissement et plus d'amusement. Visitez le site **www.xbox.com/live** pour en savoir plus.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live/countries.**

Contrôle parental

Ces outils faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/familysettings.**



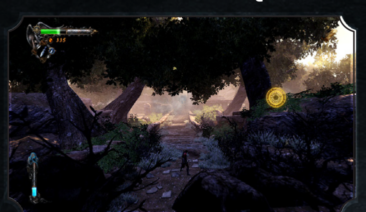
Abandonné devant les portes du couvent de la Confrérie de la Lumière, le jeune enfant fut nommé Gabriel et élevé par les religieuses. Au fil des années, il développa une maîtrise sans précédent de l'art du combat. D'humeur souvent maussade, il fut profondément affecté par la mort de Marie, sa bien-aimée.

À la demande des Sages de la Confrérie, il embarque à présent pour un périple au cours duquel il devra découvrir l'origine du chaos qui règne dans le monde, mais au plus profond de lui, brûle le désir ardent de venger son amour perdu.

DÉMARRAGE

Une fois le jeu chargé, vous accédez à l'écran « Livre ».
Appuyez sur la touche START.
Le livre s'ouvre et l'histoire commence.

SAUVEGARDE AUTOMATIQUE



Le jeu sauvegarde automatiquement les données lorsque vous atteignez les divers points de contrôle. Ne mettez pas votre console hors tension quand l'icône d'autosauvegarde est affichée à l'écran.

LE DIDACTICIEL

La première partie du Chapitre I vous enseigne les notions fondamentales du jeu : les commandes, les déplacements, les techniques de combat (dont les esquives et les blocages), l'utilisation des potions de santé, le gain de points d'expérience, le déverrouillage d'enchaînements ou de techniques spéciales, la lecture de parchemins, l'acquisition d'attaques complexes et bien plus encore. Vous apprendrez toutes les compétences de base dont Gabriel aura besoin pour survivre aux périls qui l'attendent.

À certains moments clés du jeu, des renseignements importants s'affichent à l'écran. Lisez-les attentivement, ils s'avèreront d'une grande utilité. Vous pouvez également être invité à consulter les parchemins que vous avez glanés au fil de votre aventure. Vous les trouverez dans votre Livre de Voyage.





L'ECRAN DE JEU



1 CROIX DE COMBAT

Gabriel est armé de la croix de combat. Équipée d'une chaîne en acier, cette arme dévastatrice aux fonctions tout aussi nombreuses que variées peut être améliorée au cours de votre quête. Lorsque les forgerons ont façonné la chaîne en acier, chaque maillon a été plongé dans l'eau bénite, puis sanctifié afin de conférer à cette arme toute la puissance nécessaire pour combattre les créatures des ténèbres.

2 BARRE DE SANTE

Cette barre indique le niveau de santé (en vert) de Gabriel. Chaque fois que le héros subit des dégâts, la barre diminue et devient rouge. Une fois qu'elle est entièrement rouge, Gabriel trépasse. Il est possible de recouvrer de la santé grâce aux sources régénératrices que vous trouverez au fil de l'aventure. Les gemmes de vie disséminées partout dans le jeu vous permettent quant à elles d'augmenter progressivement la barre de santé.

3 POINTS D'EXPERIENCE

Les points d'expérience mesurent la progression de vos compétences pendant le jeu. Vous gagnez des points en terrassant des ennemis et en élucidant les multiples énigmes qui parsèment votre aventure. Le nombre affiché sous la barre de santé représente vos points d'expérience. Accédez au Livre de Voyage pour y dépenser vos points en vue d'acquérir de nouvelles techniques et de nouveaux enchaînements ou rendez-vous dans la section « Suppléments » pour échanger vos points contre du contenu supplémentaire tel que des dessins d'art conceptuel.

4 BARRE DE SANTE DES ENNEMIS

Cette barre apparaît uniquement lorsque vous affrontez des boss ou des ennemis de grande taille. Affichée en rouge dans la partie supérieure droite de l'écran, elle diminue à mesure que l'ennemi subit des dégâts.

5 AUTRES JAUGES

Gardez à l'esprit que d'autres jauges apparaissent à mesure que vous progressez au sein du jeu (par ex. : jauge bleue de magie lumineuse, jauge rouge de magie ténébreuse ou jauge de concentration).

ARMES SECONDAIRES

Il existe quatre types d'armes secondaires que vous pouvez ramasser et sélectionner à l'aide du BMD.

DAGUES EN ARGENT

Gabriel trouvera de temps à autre des dagues sur les cadavres des ennemis terrassés ou à l'intérieur des objets destructibles. Forgées en argent et arborant des fragments d'os de saints immémoriaux, ces armes de jet peuvent être lancées avec une précision extraordinaire. Vous ne pouvez en porter que cinq à la fois, mais cette capacité peut être améliorée.

FEES

Une fois libérées, ces petites créatures attirent l'attention des ennemis à proximité et les paralysent pendant une courte durée. Profitez de cette opportunité pour passer à l'attaque. La magie lumineuse vous permet de créer des fées guerrières qui n'hésiteront pas à se sacrifier pour endommager vos ennemis.

EAU BENITE

Infligeant d'importants dégâts de zone, les fioles d'eau bénite sont particulièrement efficaces contre les vampires et les faucheuses. Utilisez l'eau bénite en combinaison avec la magie lumineuse pour générer un bouclier saint qui protège Gabriel pendant quelques instants.

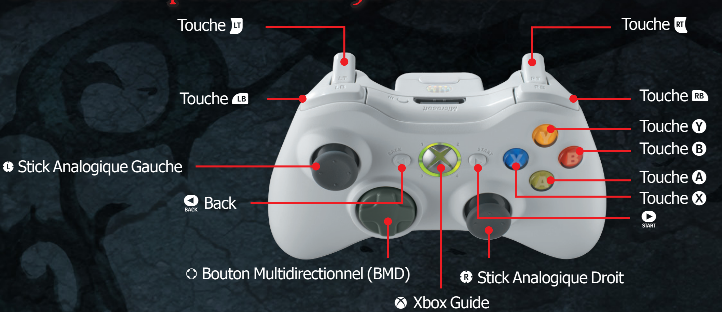
CRISTAUX DE POUVOIR

Composés de quatre fragments, les cristaux de pouvoir permettent de terrasser la plupart des ennemis se trouvant dans la zone de combat. L'utilisation de ces cristaux pouvant prendre un certain temps, il est conseillé de vous en servir au moment opportun.





Commandes pour la Xbox 360 Controller®



MENUS - COMMANDES

Parcourir les menus	Stick analogique gauche ou BMD
Sélectionner une option du menu	A
Revenir à l'écran précédent	B

JEU - COMMANDES

Déplacements	Stick analogique gauche
Attaque directe	X
Attaque de zone	Y
Attaque avec l'arme secondaire	B
Sauter	A
Sélection de l'arme secondaire	BMD
Bloquer	LT
Esquiver	LT et stick analogique gauche
Attraper/utiliser	RT
Activer/désactiver la magie lumineuse	LB
Activer/désactiver la magie ténébreuse	RB
Absorber la magie lumineuse	Appuyer sur le stick analogique gauche
Absorber la magie ténébreuse	Appuyer sur le stick analogique droit
Livre de Voyage	BACK
Menu du jeu/pause	START



EFFECTUER DES ACTIONS PHYSIQUES

Très fréquemment, Gabriel se retrouve dans des lieux où il doit grimper, bondir, se suspendre ou effectuer d'autres types d'activités physiques. Toute zone avec laquelle il est possible d'interagir est illuminée d'une lueur macabre. Les instructions permettant de mener à bien ces actions particulières vous sont fournies à mesure que vous progressez.

REBORDS/SAILLIES

Si Gabriel se trouve devant une saillie ou un rebord illuminé, sautez tout en orientant le stick analogique gauche. Gabriel se suspendra alors au rebord/à la saillie. Utilisez ensuite le stick analogique gauche pour déplacer Gabriel le long du rebord/de la saillie et atteindre d'autres zones. Même suspendu, Gabriel peut franchir des gouffres et autres crevasses. Pour cela, utilisez le stick directionnel gauche et appuyez sur la touche A.

Orientez le stick analogique gauche vers le bas et appuyez sur la touche de saut pour vous laisser tomber.

RENCONTRER D'AUTRES PERSONNAGES

Gabriel fera la connaissance de divers personnages au cours de son aventure. Certains lui prêteront main-forte alors que d'autres tenteront de ralentir sa progression. Quoi qu'il en soit, de nombreux protagonistes vous aideront à comprendre l'intrigue. Tous les personnages importants que Gabriel rencontre figureront dans la section « Personnage principal » du Livre de Voyage.

TECHNIQUES DE COMBAT ET ENCHAÎNEMENTS

Dès le début du jeu, les attaques de base font automatiquement partie de votre panoplie offensive. En outre, vous amassez des points d'expérience qui permettent de déverrouiller des techniques et des enchaînements plus complexes à mesure que vous améliorez vos compétences. Vous trouverez dans le Livre de Voyage tous les renseignements détaillés (avec illustrations animées) sur les diverses techniques de combat, mais en voici un aperçu rapide:

Attaque directe: Enchaînement direct qui frappe uniquement les ennemis se trouvant immédiatement en face de vous.

Attaque de zone: Enchaînement avec effet de zone qui frappe tous les ennemis aux alentours. Combiner une attaque de zone avec la magie lumineuse peut s'avérer très efficace car les dégâts infligés aux ennemis régénèrent également la santé de Gabriel.

Attaque à l'arme secondaire: Utilisez l'arme secondaire sélectionnée en appuyant sur la touche B. Choisissez l'un des quatre types d'armes secondaires à l'aide du BMD. Une attaque à l'arme secondaire peut infliger davantage de dégâts si vous la fusionnez avec la magie ténébreuse.

EXPLORER LE MONDE



Saut: Saut de base qu'il est possible de combiner avec d'autres attaques afin d'exécuter des enchaînements aériens. Par exemple, vous pouvez projeter des ennemis peu corpulents dans les airs et réaliser divers enchaînements en appuyant sur la touche Ⓐ après une attaque directe ou de zone.

Blocage: La technique du blocage peut être très efficace, particulièrement contre les ennemis très puissants. Vous serez averti si une attaque ennemie ne peut pas être bloquée.

Blocage synchronisé: Si vous bloquez une attaque ennemie au moment où le coup est porté, l'ennemi sera assommé pendant quelques secondes. Profitez-en pour exécuter une contre-attaque aussi rapide que dévastatrice.

Esquive: Très efficace en combat, surtout contre les boss finaux. Les tactiques de type « frapper et reculer » prolongent le combat et permettent à Gabriel de survivre aux adversaires les plus puissants.

Saisir: La chaîne de la croix de combat permet de saisir des adversaires (technique généralement plus efficace contre les ennemis de petite taille). Positionnez-vous en face d'un ennemi et appuyez sur la touche RT. Remarque : il n'est pas possible de saisir tous les ennemis.

Techniques de combat et enchaînements complexes: Il existe un grand nombre d'attaques et d'enchaînements à déverrouiller et à apprendre. Ces techniques apparaissent dans le Livre de Voyage à mesure que vous progressez dans l'aventure.

Certains ennemis sont suffisamment rusés pour apprendre à se défendre contre les attaques les plus fréquemment exécutées. Soyez imprévisible.

MINI-JEUX

Pendant le combat, vous serez parfois appelé à jouer à un mini-jeu à l'action différente. Vous devrez par exemple empoigner un gobelin pour qu'il lâche une grenade. Les instructions s'afficheront alors à l'écran, mais il faudra réagir vite pour réussir. Vous trouverez ci-dessous d'autres exemples de mini-jeux:

Mini-jeu « Attraper »: Attrapez un ennemi quand une série d'anneaux blancs apparaissent, puis appuyez sur n'importe quelle touche d'action pour exécuter une frappe dévastatrice. Appuyez trop tôt et votre attaque se soldera par un échec.

Mini-jeu « Résistance »: Appuyez le plus vite possible sur les touches dont les icônes s'affichent à l'écran.

MAGIE



Au fur et à mesure de votre progression, vous devrez faire appel à deux types de magie : la magie lumineuse et la magie ténébreuse. Vos réserves de ces énergies surnaturelles s'afficheront à l'écran sous la forme d'une jauge bleue (magie lumineuse) et rouge (magie ténébreuse).

MAGIE LUMINEUSE

Les gemmes de lumière que vous ramassez sont automatiquement insérées dans un médaillon de lumière. Ces gemmes vous permettent d'absorber les orbes d'énergie neutre qui vous aident à accumuler de la magie lumineuse. Particulièrement efficaces contre les groupes d'ennemis, les attaques de magie lumineuse ont également l'avantage de régénérer la barre de santé de Gabriel.

MAGIE TENEBREUSE

Les gemmes des ténèbres que vous ramassez sont automatiquement insérées dans un médaillon des ténèbres, vous permettant ainsi d'absorber les orbes d'énergie neutre et d'accumuler de la magie ténébreuse. Les attaques à base de magie ténébreuse sont extrêmement puissantes et infligent des dégâts plus élevés.

Vous ne pouvez faire appel qu'à une école de magie à la fois.





EXPLORER LE MONDE



ORBES D'ENERGIE NEUTRE



Pour amasser de la magie lumineuse ou ténébreuse, vous devez réunir les orbes d'énergie neutre que les ennemis laissent derrière eux lorsque vous les éliminez. Essayez de conserver une réserve de ces deux types d'énergie. Après un combat victorieux, vous apercevrez des orbes d'énergie en lévitation.

Appuyez sur le stick analogique gauche et maintenez-le enfoncé pour absorber la magie lumineuse.

Appuyez sur le stick analogique droit et maintenez-le enfoncé pour absorber la magie ténébreuse.

ACTIVER LES MAGIES LUMINEUSE ET TENEBREUSE

Si vous avez accumulé à fois de la magie lumineuse et de la magie ténébreuse, vous pourrez fusionner ces énergies supraterrestres avec la plupart des attaques, techniques et enchaînements.

Par exemple, une simple esquive exécutée en combinaison avec la magie ténébreuse devient une puissante attaque élancée. Remarque : il existe des enchaînements ou des techniques spéciales qui peuvent être réalisés uniquement avec l'une ou l'autre école de magie.

Appuyez sur LB pour activer la magie lumineuse. La jauge bleue apparaît à l'écran et s'embrase.

Appuyez sur RB pour activer la magie ténébreuse. La jauge rouge apparaît à l'écran et s'embrase.

N'oubliez pas de désactiver les magies lumineuse et ténébreuse quand vous n'en avez plus besoin.

CONCENTRATION OFFENSIVE



Une fois que vous avez acquis la capacité d'absorber de l'énergie magique, la jauge de concentration offensive devient active et apparaît dans la partie inférieure de l'écran. Pour remplir cette jauge, vous devez combattre avec « style » et changer d'enchaînements aussi souvent que possible tout en évitant les attaques adverses. Lorsque la jauge est pleine, chaque ennemi auquel vous infligez des dégâts est susceptible de générer des orbes d'énergie neutre que vous pouvez alors absorber pour faire constamment appel aux pouvoirs de la magie. Vous n'accumulerez aucune concentration offensive si vous activez l'un ou l'autre type de magie.

MÉDAILLON DE LA VIE

Vous trouverez des gemmes de vie sur les guerriers de la Confrérie de la Lumière. Orientez vos recherches dans les lieux les plus obscurs. Une fois que vous avez trouvé des gemmes, elles sont enchâssées automatiquement dans les montures vides du Médaillon de la vie, permettant ainsi à Gabriel d'améliorer son endurance. Trouvez cinq gemmes et la barre de santé de Gabriel sera augmentée.

LE PARCHEMIN DES CHEVALIERS DE LA CONFRÉRIE

Au fil de vos voyages, vous recevez de nouvelles informations sous la forme de parchemins de la Confrérie de la Lumière. Consultez ces parchemins chaque fois que vous avez besoin d'aide, de conseils ou de détails sur l'intrigue. Quand un parchemin est disponible, appuyez sur la touche BACK et lisez-le depuis la section « Objets » du Livre de Voyage.

INFORMATIONS SUR LES NOUVELLES COMPÉTENCES

Lorsque vous obtenez une nouvelle compétence ou un nouvel objet, le jeu est mis en pause et le Livre de Voyage s'ouvre automatiquement à la page où sont consignées les informations concernant cette nouvelle compétence ou les utilisations possibles de l'objet nouvellement acquis.



Le Livre de Voyage fournit des renseignements sur la quête de Gabriel. Cet ouvrage est composé de trois sections principales: Compétences, Objets et Personnages. Remarque tout élément accompagné d'une icône [!] rouge n'a pas encore été consulté. Tout autre élément marqué d'une coche verte a été lu ou acquis.

Appuyez sur BACK pour ouvrir le Livre de Voyage.

Basculez d'une section à une autre à l'aide des touches LB et RB.

Mettez un élément en surbrillance avec le stick analogique gauche et faites défiler la liste avec le bouton multidirectionnel (le cas échéant).

Appuyez sur la touche A pour effectuer la sélection.

Appuyez sur la touche B pour revenir en arrière.

Appuyez sur la touche Y pour fermer le Livre de Voyage.

COMPÉTENCES

Cette section vous permet d'accéder aux compétences obtenues lors de votre aventure. Tout élément accompagné d'une coche verte est une compétence que vous possédez déjà. De nouvelles compétences peuvent être acquises grâce à vos points d'expérience.

ACTIONS DE BASE

Sélectionnez une action de base (par ex. : « Attaque directe ») pour que le livre s'ouvre à la page correspondante et vous révèle tous les renseignements concernant la technique choisie, dont une description et une illustration animée de l'action, ainsi que la touche ou la suite de touches sur laquelle/lesquelles vous devez appuyer pour réaliser cette action.
Les actions de base sont : Attaque directe, Attaque de zone, Utiliser une arme secondaire, Sauter, Bloquer, Blocage synchronisé, Esquiver, Frappe au sol, Saisir/Interagir et Utiliser les points d'expérience.

TECHNIQUES COMPLEXES

Cette section permet de découvrir les techniques complexes que vous maîtrisez. Tout élément acquis est coché.
Mettez une « Technique complexe » en surbrillance et appuyez sur « Afficher » (touche A) pour accéder aux pages du livre contenant toutes les informations sur la technique choisie.
Si vous avez acquis la technique sélectionnée, vous verrez sur la page de gauche une description détaillée de l'attaque/l'enchaînement; si vous ne maîtrisez pas encore cette technique, seul son coût sera affiché. Vous pouvez visionner sur la page de droite une animation de courte durée présentant la technique en action. Les touches sur lesquelles vous devez appuyer sont représentées par des icônes affichées en bas de la page.



Certaines techniques spéciales peuvent être améliorées grâce à vos points d'expérience (remarque ces techniques doivent tout d'abord être déverrouillées).

ARMES SECONDAIRES

Cette section contient une liste des armes secondaires que vous possédez ou pouvez acquérir (comme les dagues de jet).
Mettez en surbrillance l'arme secondaire de votre choix et effectuez la sélection.
Le livre s'ouvre alors à la page correspondante pour vous permettre d'en apprendre davantage sur l'arme sélectionnée : description exacte, animation et touches d'exécution. Si vous n'êtes pas en possession de cette arme, seuls le nombre de points d'expérience nécessaire à son acquisition, ainsi que le nombre de points dont vous disposez actuellement s'affichent.

MONTURES

Ici, vous pouvez accéder à vos compétences de cavalier et aux commandes correspondant aux diverses montures.
Mettez « Chevaucher une monture » en surbrillance et effectuez la sélection.
Le livre s'ouvre automatiquement à la page contenant toutes les informations sur les techniques de combat monté.
Gabriel pourra chevaucher plusieurs aberrations de la nature au cours de son périple. Consultez attentivement cette section pour apprendre à contrôler les montures et à combattre lorsque vous les chevauchez.

POUVOIRS DES RELIQUES

Vous trouverez ici tous les renseignements sur les pouvoirs des deux écoles de magie (lumineuse et ténébreuse) et sur les compétences auxquelles vous pouvez accéder lorsque vous avez acquis les diverses reliques. Il existe trois reliques : le Gantelet des Ténèbres, les Bottes du Cyclone et les Épaulières du Séraphin.
Appuyez sur RB pour accéder à la section suivante du Livre de Voyage.

OBJETS

La deuxième partie du Livre de Voyage vous permet de découvrir les objets que vous avez en votre possession. Mettez un objet en surbrillance et sélectionnez-le pour obtenir des détails à son sujet.

PAGE DE GAUCHE

Médaillon de la lumière: Ce médaillon apparaît quand vous réunissez de l'énergie magique lumineuse. Dès que vous découvrez une gemme bleue de magie lumineuse, celle-ci est automatiquement fixée dans une monture vide du médaillon. Lorsque cinq gemmes ont été enchâssées, la jauge de magie lumineuse est augmentée.

Médaillon de la vie: Ce médaillon indique le nombre de gemmes de vie dont vous disposez. Lorsque cinq gemmes sont fixées dans le médaillon, les capacités de santé et d'endurance de Gabriel sont automatiquement augmentées.



LE LIVRE DE VOYAGE


Médaillon des ténèbres: Ce médaillon apparaît quand vous pouvez réunir de la magie ténébreuse. Chaque gemme rouge de magie ténébreuse que vous trouvez est fixée dans les montures vides du médaillon. Lorsque cinq gemmes ont été enchâssées, la jauge de magie ténébreuse est augmentée.

Reliques: Cet élément s'affiche uniquement lorsque vous êtes entré en possession d'une relique. Mettez-le en surbrillance puis sélectionnez-le pour consulter les renseignements sur ces reliques spéciales.

Les parchemins des Chevaliers de la Confrérie: Permet d'accéder à des parchemins qui vous révèleront un synopsis de l'intrigue ainsi que des conseils utiles sur la manière de progresser au sein de votre aventure.

PAGE DE DROITE

Armes secondaires: Affiche vos armes secondaires et le nombre d'exemplaires de chaque arme dont vous disposez.

Croix de combat: Fournit des renseignements complets sur l'arme principale de Gabriel : la croix de combat et les améliorations/ajouts que vous avez trouvé(e)s. Mettez en surbrillance les sections individuelles apparaissant sur l'illustration de la croix de combat et sélectionnez-les pour en apprendre davantage.

PERSONNAGES

La dernière section du Livre de Voyage est consacrée aux personnages et aux créatures que Gabriel a rencontrés au cours de son aventure.

LE BESTIAIRE



Le bestiaire contient une illustration et une description de chaque créature, ainsi que quelques informations utiles (taille et niveau de difficulté du monstre). Vous y trouverez également un tableau qui vous permettra de savoir en un clin d'œil quelles armes secondaires sont efficaces ou non contre la créature sélectionnée.

Une icône en forme de crâne apparaissant à côté d'une arme secondaire signifie que cette arme est particulièrement efficace contre cet ennemi. Plus le nombre de crânes est important, plus les dégâts que cette arme inflige à cette créature sont élevés.

Une icône en forme de bouclier affichée à côté d'une arme secondaire signifie au contraire que cette arme est peu efficace contre cet ennemi et, de la même manière, plus il y a de boucliers, plus la créature est résistante aux attaques effectuées avec cette arme



MENU DE PAUSE



Appuyez sur START à tout moment de la partie pour ouvrir le menu de pause. L'action est alors interrompue et vous pouvez accéder à un certain nombre d'options.

REPRENDRE

Pour reprendre la partie à l'endroit où vous l'avez arrêtée.

REPRENDRE DEPUIS LE DERNIER POINT DE CONTRÔLE

Pour reprendre la partie au dernier point de contrôle.

CARTE DU MONDE

Le livre vous permet d'accéder à la carte générale du monde. Vous trouverez, dans la partie inférieure de l'écran, des informations sur le chapitre en cours, ainsi que sur votre progression.

Appuyez sur la touche A pour ouvrir une carte détaillée du chapitre auquel vous jouez actuellement.

Le livre s'ouvre automatiquement à la page contenant les renseignements sur votre progression au sein de ce chapitre.

Utilisez le stick analogique gauche pour basculer entre les sections.

Les informations sur les sections terminées du chapitre figurent sur la droite de l'écran (nom, difficulté, gemmes disponibles/trouvées, améliorations d'armes et épreuves déverrouillées).

ÉPREUVES DÉVERROUILLÉES

Vous pouvez retourner à n'importe quelle section de l'histoire pour tenter d'effectuer une épreuve déverrouillée. Par exemple, vous serez peut-être appelé à accomplir cette mission: « Terminer le niveau après avoir tué 10 gobelins avec leurs propres grenades ».

Lorsque vous entreprendrez une épreuve déverrouillée, une icône faisant office de rappel des objectifs en cours s'affichera dans la partie supérieure droite de l'écran.

CONFIGURATION

Consultez certaines options pour les configurer:

COMMANDES
La partie droite contient les commandes de *Castlevania: Lords of Shadow.*

VIDEO
Configurez les options vidéo (gamma et afficher/masquer les sous-titres).

AUDIO
Configurez le volume des voix, des effets, de la musique et de la vidéo.

DIFFICULTE
Sélectionnez le niveau de difficulté souhaité : Écuyer, Guerrier, Chevalier et Paladin. Pour déverrouiller le niveau de difficulté Paladin, vous devez accumuler une certaine quantité d'expérience.

SUPPLÉMENTS

AFFICHAGE COMBAT
Cette option permet d'activer les informations graphiques affichées à l'écran lorsque vous combattez un ou plusieurs ennemis. Vous pouvez activer/désactiver les informations graphiques pour:

Gains d'expérience
Barres de santé des ennemis
Barre de santé de Gabriel
Dégâts infligés par Gabriel
Régénération de la santé de Gabriel
Gains en concentration de Gabriel

ILLUSTRATIONS
Sélectionnez cette option pour accéder aux diverses illustrations du jeu, classées par chapitre. Déverrouillez du nouveau contenu grâce à vos points d'expérience.

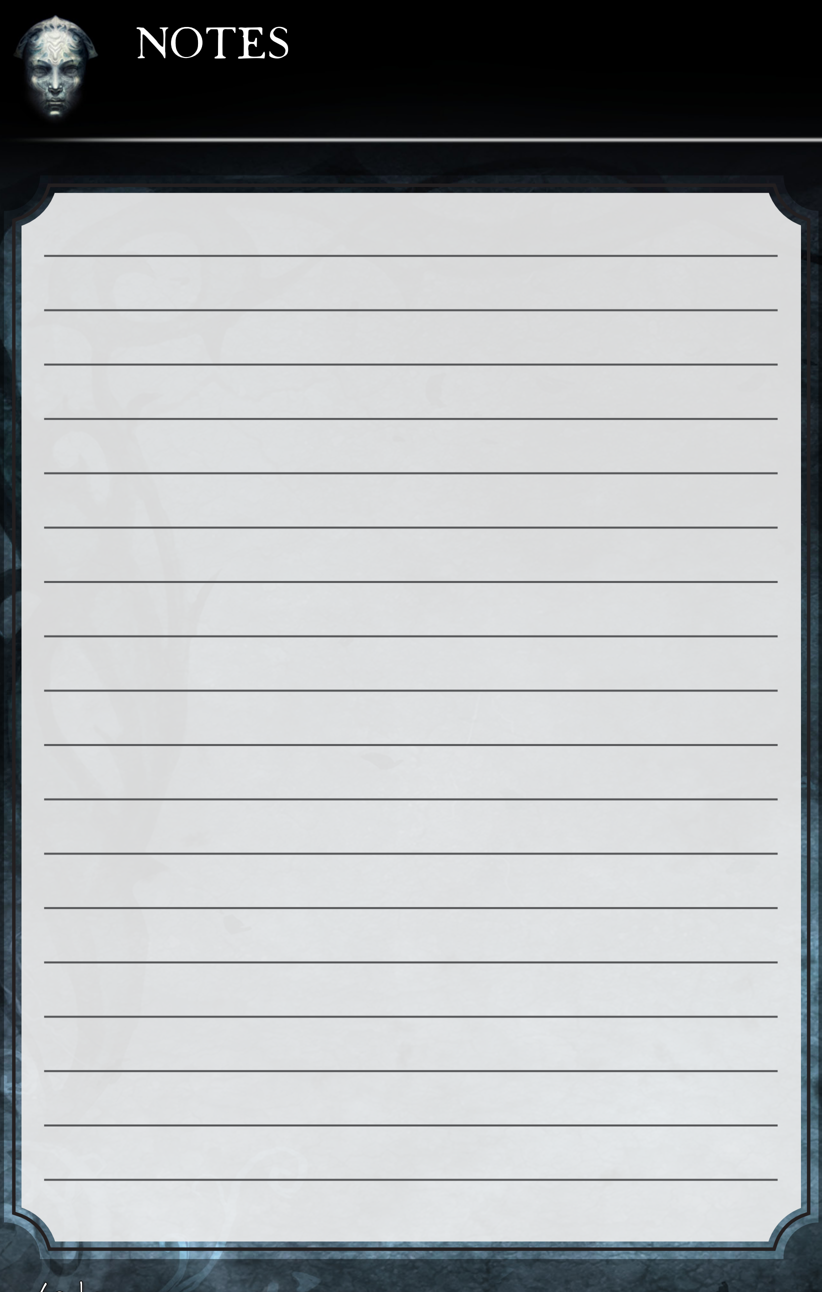


JEU DE PLATEAU DE VAMPIRE
Il s'agit d'un jeu boni: un jeu de plateau divertissant jouable en solo ou à deux joueurs qui n'est pas sans rappeler les échecs.

GÉNÉRIQUE

Visionnez le générique du jeu.





GARANTIE LIMITÉE

Konami Digital Entertainment, Inc. garantit à l'acheteur original de ce jeu Konami que le média sur lequel ce logiciel est enregistré est franc de tout vice de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de sa date d'achat. Ce produit Konami est vendu « tel quel » et sans aucune garantie expresse ou tacite et Konami ne peut être tenu responsable de quelque dommage ou perte découlant de l'usage de ce logiciel. Konami accepte, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, de remplacer ou de réparer sans frais, à sa discrétion, tout produit Konami, dont les frais d'envoi postal ont été payés, avec une preuve d'achat, acheminé à son Centre de service. La présente garantie ne peut être invoquée lorsque le vice résulte de l'usure normale ou d'égratignures. La présente garantie sera également nulle et sans effet si le vice du jeu Konami résulte d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un acte délibéré ou d'une négligence.

L'OBLIGATION DÉCOULANT DE LA PRÉSENTE GARANTIE TIENT LIEU DE TOUTE AUTRE GARANTIE ET NULLE AUTRE ASSERTION OU REPRÉSENTATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT N'ENGAGE KONAMI. TOUTE GARANTIE TACITE S'APPLIQUANT AU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE QUANT À SA VALEUR MARCHANDE OU À SA PERTINENCE EN REGARD D'UN USAGE PARTICULIER, SE LIMITE À LA PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS DÉCRITE CI-DESSUS. KONAMI NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU CIRCONSTANTIELS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DE LA DÉFAILLANCE DE CE PRODUIT KONAMI.

Certains états ou provinces ne permettent ni les limites sur la période de garantie tacite, et/ou les exclusions ou limites vis-à-vis des dommages accessoires ou circonstanciels. Le cas échéant, les limites et/ou exclusions de responsabilité qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie vous octroie des droits spécifiques et vous pourriez bénéficier d'autres droits qui varient d'un état ou d'une province à l'autre.

Si vous avez des problèmes techniques avec votre jeu, Rendez-vous sur www.konami.com/support pour obtenir de l'aide. Depuis cette page, vous pourrez accédez à de nombreuses rubriques d'assistance ainsi qu'à notre base de connaissances, disponible 24 h/24 et 7 jours/7. Tout produit doit être jugé défectueux par un représentant au service à la clientèle de Konami et un numéro d'autorisation de retour de produit (#RMA) doit vous être attribué avant l'envoi du produit; tout produit reçu sans ces critères vous sera retourné si un représentant du service à la clientèle de Konami ne peut pas vous rejoindre dans les trois (3) jours suivant la réception du produit retourné non autorisé.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

Inscrivez-vous dès aujourd'hui au www.konami.com afin de recevoir des informations exclusives sur les nouveaux produits, des offers spéciales et bien plus encore!

www.konami.com/castlevania

ADVERTENCIA Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a **www.xbox.com/support**.

Información importante acerca de los videojuegos.

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada y no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

Calificación ESRB del juego

Las calificaciones de la ESRB (Junta de Calificación de Software de Entretenimiento) están diseñadas para aconsejar a los consumidores, especialmente a los padres, sobre las edades apropiadas de los videojuegos. Esta información ayuda a los consumidores a decidir qué juegos son apropiados para sus hijos y su familia.

Las calificaciones de la ESRB constan de dos partes:

- **Los símbolos de calificación** sugieren la edad apropiada del juego. Estos símbolos aparecen prácticamente en todas las cajas de juegos disponibles para compra o alquiler en los Estados Unidos y Canadá.
- **Las descripciones de contenido** indican los elementos del juego que pueden tener una calificación específica y/o pueden ser de interés para el consumidor. Las descripciones aparecen en la parte trasera de la caja al lado del símbolo de clasificación.

DELANTE



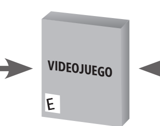












DETRÁS



Para más información, visite **www.ESRB.org**.

ÍNDICE



ÍNDICE

Xbox LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento y más diversión. Para obtener más información, visita **www.xbox.com/live.**

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debes conectar tu consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarte en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en tu territorio y para obtener información sobre cómo conectarte a Xbox LIVE, visite **www.xbox.com/live/countries.**

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decide con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establece un límite de horas de juego. Para más información, visite **www.xbox.com/familysettings.**



Fue abandonado a las puertas del convento de la Hermandad de la Luz, lo llamaron Gabriel y lo criaron como si fuera uno de ellos. A través de los años, desarrolló una maestría sin precedentes en las artes de la lucha. Propenso al mal humor, fue profundamente afectado por la muerte de su único y verdadero amor, Marie.

Ahora se ha embarcado en un viaje a solicitud de los ancianos de la Hermandad para descubrir por qué el Mundo está en caos y dentro de él yace un ardiente deseo de venganza contra aquellos que se llevaron a su amada..

COMENZAR DU JUEGO

Una vez que el juego ha cargado serás llevado a la pantalla 'Libro'.
Presiona el botón START
Luego de que el Libro se ha abierto, la historia empieza a mostrarse.

AUTOGUARDADO



El juego guarda la información automáticamente y en ciertos puntos de control a través de la aventura donde se ve el 'ícono de Autoguardar'. No apagues la energía mientras este ícono esté en pantalla.

EL TUTORIAL

La primera parte del Capítulo Uno te guiará a través de lo básico del juego: controles, movimiento, combate (incluyendo esquivar y bloquear), uso de las fuentes de salud, ganar puntos de experiencia, liberar nuevos combos y movimientos especiales, lectura de pergaminos, liberar movimientos avanzados y mucho más. Aquí aprenderás todas las habilidades básicas que necesitarás para que Gabriel sobreviva los rigores que vendrán.

En momentos claves durante el juego, aparecerá información importante en pantalla. Lee esta información cuidadosamente – te va a ayudar. También se te pedirá que leas pergaminos que hayas recogido. Estos están localizados en tu Libro de Viajes.



LA PANTALLA DE JUEGO


LA PANTALLA DE JUEGO

2 BARRA DE SALUD

3 PUNTOS DE EXPERIENCIA

1 CRUZ DE COMBATE

5 OTROS INDICADORES



4 BARRA DE SALUD DEL ENEMIGO

1 CRUZ DE COMBATE

Gabriel sostiene la cruz de combate, un arma multifuncional con una cadena de hierro; una que puede ser mejorada durante la búsqueda. La cadena de hierro se le adicionó originalmente y, durante el proceso de forja, cada eslabón individual de la cadena fue empapado en agua bendita y luego bendecido para darle al arma suficiente poder para luchar contra las criaturas de la noche.

2 BARRA DE SALUD

Esta muestra la cantidad de salud (en verde) que tiene Gabriel. La barra se reducirá y se volverá roja a medida que se reciba daño. Cuando la barra esté completamente roja, Gabriel perderá toda la salud. La barra de salud puede ser repuesta en las fuentes de salud que se encuentran a través de la aventura. Recoger gemas de vida a través del juego le permitirá a la barra de salud aumentar incrementalmente.

3 PUNTOS DE EXPERIENCIA

Los puntos de experiencia miden el progreso de tus destrezas durante el juego. Ganarás puntos derrotando enemigos y resolviendo los varios rompecabezas durante la aventura. El número que aparece debajo de la barra de salud es el número de puntos de experiencia que tienes en el momento. Puedes gastar puntos de experiencia en el Libro de viajes para adquirir nuevos movimientos y combos, o en la sección de 'Extras' para liberar características de bonificación tales como obras de arte del juego.

4 BARRA DE SALUD DEL ENEMIGO

Esta sólo aparecerá cuando estás luchando contra grandes enemigos o enemigos principales y se mostrará en rojo en la parte superior derecha de la pantalla de juego, disminuyendo a medida que se le inflige daño al enemigo.

5 OTROS INDICADORES

Recuerda que otros indicadores aparecerán en la pantalla de juego mientras progresas a través del juego, algunos como el azul de la magia de Luz y los contenedores mágicos rojos de Sombra y el medidor de Enfoque.

ARMAS SECUNDARIAS

Hay cuatro tipos de armas secundarias que Gabriel puede recoger y se eligen usando el D-pad.

DAGAS DE PLATA

Las dagas de plata se pueden recoger a través de la aventura de los enemigos derrotados o de dentro de artículos rompibles y están calibradas para ser lanzadas con extraordinaria precisión. Forjadas en plata y conteniendo pequeños fragmentos de hueso de santos, solamente se pueden llevar cinco dagas de plata inicialmente, pero esta capacidad se puede mejorar.

HADAS

Estas pequeñas criaturas distraen al enemigo más cercano cuando son liberadas, aturdiéndolos por un breve periodo de tiempo, permitiéndote una amplia oportunidad de atacar. Usa las hadas con Magia de luz para crear furiosas hadas enloquecidas, que le causan un daño directo a tus enemigos (a expensas de sus propias vidas diminutas).

AGUA BENDITA

Las botellas de Agua bendita infligen severos daños de área y son más efectivas contra enemigos tales como vampiros y segadores. Usa esto en combinación con Magia de luz para crear un escudo santo que protege a Gabriel por un período de tiempo.

CRISTALES DE PODER

Combinados de cuatro piezas separadas, los cristales de poder pueden ser usados para destruir a la mayoría de los enemigos presentes en la zona de combate. La destrucción puede tomar tiempo así que usa esta arma sabiamente.



Controles para la Xbox 360 Controller®



CONTROLES DE MENÚ

Navegar menús	Stick izquierdo o D-pad
Seleccionar opción del menú	(A)
Regresar a la pantalla anterior	(B)

CONTROLES DEL JUEGO

Movimiento	Stick Izquierdo
Ataque directo	(A)
Ataque de área	(Y)
Ataque con arma secundaria	(B)
Saltar	(A)
Elección de arma secundaria	D-pad
Bloquear	LT
Esquivar	LT y Stick Izquierdo
Agarrar / Usar	RT
Magia de Luz habilitar / Inhabilitar	LB
Magia de Sombra habilitar / Inhabilitar	RB
Absorber magia de luz	Click el Stick Izquierdo
Absorber magia de sombra	Click el Stick Derecho
Libro de viajes	BACK
Menú del juego / Pausa	START

EJECUTANDO ACCIONES FÍSICAS

Gabriel se encontrará en muchos lugares en donde se le requerirá trepar, saltar, colgar de sus manos o ejecutar otras actividades físicas. Cualquier área con la que se puede interactuar será remarcada con un brillo. Las instrucciones acerca de como ejecutar estos actos físicos serán proporcionadas a medida que la historia se desenvuelve.

SALIENTES

Si Gabriel se encuentra una saliente brillando, simplemente saltar usando el Stick Izquierdo para dirigir la acción y Gabriel se aferrará a la saliente. Mueve el Stick Izquierdo para maniobrar su cuerpo por la saliente para moverse a otras áreas. Gabriel también puede saltar a través de cortes en las salientes usando una combinación del Stick Izquierdo y el botón (A)

Empuja el Stick Izquierdo hacia abajo y presiona el botón de saltar para bajar de una saliente.

CONOCIENDO OTROS PERSONAJES

Gabriel encontrará personajes durante la aventura. Algunos serán muy importantes para él y lo ayudarán, mientras que otros pueden interferirlo pero contribuir a su entendimiento de la historia. Todos los personajes importantes que Gabriel conozca aparecerán en la sección 'Personaje Principal' del Libro de viajes.

MOVIMIENTOS DE COMBATE Y COMBOS

Los ataques básicos se aprenden inmediatamente y acumularás puntos de experiencia para liberar movimientos más complejos y combos a medida que tu destreza se incremente. Los detalles completos con ilustraciones animadas se encuentran en el Libro de viajes, pero aquí hay una guía básica:

El Ataque directo: Un ataque directo con cadena básico que solamente golpea a los enemigos directamente en frente de ti.

El Ataque de área: Un ataque básico con cadena con efecto de área que golpea a todos los enemigos cercanos. Combinando un ataque de área con Magia de luz puede ser muy efectivo porque cada golpe recupera la salud para Gabriel.

El Ataque con arma secundaria: Usa el arma secundaria elegida presionando el botón [B]. Cambia a uno de cuatro tipos de armas secundarias usando el D-pad. Un ataque con arma secundaria puede hacerse más poderoso si se combina con Magia de sombra.

El salto: Un salto básico en el aire, pero puedes combinar este movimiento con otros ataques para realizar combos aéreos. Por ejemplo, puedes lanzar enemigos más pequeños al aire y luchar contra ellos allí usando varios combos presionando el botón (A) luego de un ataque directo o un ataque de área.

El Bloqueo: Bloquear puede ser muy efectivo, especialmente contra enemigos más poderosos. Serás advertido si el ataque de un enemigo no puede ser bloqueado.

El Bloqueo Sincronizado: Si bloqueas un ataque enemigo en el punto de impacto, el enemigo será aturdido por unos momentos, permitiéndote contraatacar más rápido y más poderosamente que un simple bloqueo normal.

La Esquiva: Muy efectiva en combate especialmente contra los enemigos principales finales. Usando tácticas de 'golpear y correr' se prolongará una pelea, dando a Gabriel una oportunidad de luchar para sobrevivir a enemigos más poderosos.

Agarrar: Agarra usando la cadena de la cruz de combate. Esto es generalmente efectivo especialmente contra enemigos más pequeños. Párate en frente de un enemigo y presiona el botón RT Nota que algunos enemigos no pueden ser agarrados.

Movimientos y Combos Avanzados: Hay un gran número de movimientos avanzados y combos para ser liberados y aprenderlos. Ellos aparecerán en el Libro de viajes mientras progresas a través de la aventura.

Algunos enemigos son lo suficientemente listos para aprender un ataque repetido y como defenderse contra él. Sé impredecible.

MINI-JUEGOS

Se te puede pedir que realices un tipo diferente de acción en un corto mini-juego durante el combate. Por ejemplo, se te puede pedir que captures a un Goblin para que libere una granada. Las instrucciones aparecerán en la pantalla, pero debes reaccionar rápidamente a fin de tener éxito. Otros ejemplos de mini-juegos incluyen:

Mini-juego de Agarrar: Agarra un enemigo y cuando hayan convergido una serie anillos blancos, presiona cualquier botón de acción en el momento vital para lanzar un golpe de knockout; presiona muy pronto y fallarás.

Mini-juego de Resistencia: Presiona una serie de botones mostrados tan rápido como puedas.

EXPLORANDO EL MUNDO



MAGIA



Mientras progresas en la búsqueda tendrás que usar dos diferentes tipos de magia: Luz y Sombra. Estas aparecerán en la pantalla de juego como contenedores azul y rojo, respectivamente.

MAGIA DE LUZ

Recoger Gemas de Luz las añadirá a un Medallón de Gemas de Luz. Estas gemas te permitirán absorber orbes de energía neutral, lo cual ayuda a acumular Magia de luz. Los ataques de Magia de luz son más efectivos contra grandes grupos de enemigos y tienen la ventaja de añadir al nivel de la barra de salud de Gabriel a medida que se ejecutan.

MAGIA DE SOMBRA

Recoger Gemas de Sombra las añadirá a un Medallón de Gemas de Sombra, permitiéndote absorber orbes de energía neutral y acumular Magia de sombra. Los ataques de Magia de sombra son muy poderosos e infligen un daño mucho mayor.

Las Magias de luz y de sombra solamente se pueden activar una a la vez.



ORBES DE ENERGÍA NEUTRAL



Para acumular Magia de luz y de sombra deberás recoger orbes de energía neutral que los enemigos dejan caer cuando mueren. Trata de mantener una reserva de ambos tipos de energía. Luego de un combate exitoso, verás los orbes de energía arremolinados.

Presiona y mantén presionado el Stick Izquierdo para juntar Magia de luz.

Presiona y mantén presionado el Stick Derecho para juntar Magia de sombra.

HABILITANDO MAGIA DE LUZ Y DE SOMBRA

Si has recogido orbes de energía neutral para Magia de luz y de sombra por igual, serás capaz de usar la magia en conjunción con la mayoría de otros ataques, movimientos y combos.

Por ejemplo, una simple esquiva ejecutada con Magia de sombra habilitada se convierte en una poderosa carga desde el hombro. Nota que hay algunos combos y movimientos especiales que solamente trabajan con un cierto tipo de magia habilitada.

Presiona LB para activar la Magia de luz. El contenedor azul se activará y se encenderá en pantalla.

Presiona RB para activar la Magia de sombra. El contenedor rojo se activará y se encenderá en pantalla.

Recuerda inhabilitar la Magia de luz y de sombra cuando ya no la necesites.

ENFOQUE DE COMBATE



Una vez que adquieres la habilidad de recoger energía mágica, el indicador de enfoque de combate se pondrá activo y aparecerá en la parte inferior de la pantalla de juego. Para incrementar su valor, debes luchar con 'estilo'; cambiando combos tan a menudo como sea posible y evitando los daños. Cuando el indicador aparece lleno, los golpes a los enemigos pueden liberar más orbes de energía neutral para que tu recojas, permitiendo el uso constante de la magia. El incremento del enfoque de Combate no funcionará si activas cualquiera de las Magias de luz o de sombra.

MEDALLÓN DE GEMAS DE VIDA

Las Gemas de vida son usadas por los guerreros de la Hermandad de la Luz y pueden encontrarse en diferentes lugares. Búscalas en lugares oscuros. Una vez que las encuentras, las gemas serán insertadas en las ranuras vacías del Medallón de Gemas de vida, dándole a Gabriel una resistencia incrementada. La capacidad de la barra de salud de Gabriel será incrementada una vez que todas las cinco gemas hayan sido insertadas.

EL PERGAMINO DE LA HERMANDAD DE LA LUZ

A través de tus viajes, recibirás nueva información en la forma de Pergaminos de la Hermandad de la Luz. Éstos deben ser consultados siempre que requieras ayuda, consejo o una mayor clarificación de la historia. Cuando un pergamino está disponible, presiona el botón BACK y léelo en el Libro de viajes sección de 'Artículos'.

INFORMACIÓN DE NUEVAS DESTREZAS

Cuando adquieras una nueva destreza, serás llevado al Libro de viajes con el juego en pausa y se te mostrará un resumen de lo que es la nueva destreza o de lo que hace el objeto que has adquirido.



El Libro de viajes proporciona información acerca de la búsqueda de Gabriel. Hay tres secciones principales: Destrezas, Artículos y Personajes. Nota que cualquier artículo marcado con ícono de [!] rojo todavía falta por ser abierto. Cualquiera macado con un gancho verde ha sido o bien abierto o adquirido.

Presiona BACK para abrir el Libro de viajes.

Pasa por las tres secciones principales presionando LB y RB.

Destaca un artículo con el Stick Izquierdo y desplazándote hacia abajo con los botones de dirección si es necesario.

Presiona el botón A para elegir.

Presiona el botón B para ir atrás.

Presiona el botón Y para cerrar el Libro de viajes y continuar la aventura.

DESTREZAS

Esta sección muestra las destrezas que has adquirido hasta el momento en la aventura. Si un artículo está marcado con una marca verde, ya tienes esa destreza. Las destrezas pueden ser adquiridas con los puntos de tu banco de puntos de experiencia.

ACCIONES BÁSICAS
Selecciona una de las acciones básicas, por ejemplo, 'Ataque directo' y la página se dará vuelta para revelar los detalles completos de esa acción: una descripción, una ilustración animada de la acción y los botones a presionar o la secuencia para activar la acción.
Las acciones básicas son: Ataque directo, Ataque de área, Uso del Arma secundaria, Saltar, Bloquear, Bloqueo Sincronizado, Esquivar, Zapatear, Agarrar / Interactuar y Usar Puntos de experiencia.

MOVIMIENTOS AVANZADOS
Esta sección revela todos los movimientos avanzados que se pueden adquirir. Cualquier cosa que ya poseas está marcada.
Resalta un 'Movimiento avanzado' y presiona 'Mostrar' (botón A) para pasar la página para leer los detalles completos.
En la página de la izquierda verás una descripción detallada del movimiento/combo, ya sea que lo hayas adquirido o cuánto cuesta. Ubicada en la página de la derecha, una breve animación lo muestra en práctica. La parte inferior de la página muestra los botones a presionar para llevarlo a cabo.
Algunos movimientos especiales pueden ser mejorados a medida que estén disponibles gastando puntos de experiencia.

EL LIBRO DE VIAJES



ARMAS SECUNDARIAS
Esta sección tiene una lista de armas secundarias que tienes o puedes adquirir (por ejemplo Dagas para Lanzar). Resalta el Arma secundaria y selecciona.
La página se dará vuelta para revelar detalles acerca del arma: una descripción exacta, una animación y la secuencia de botones requerida. Si no posees esa arma, se te mostrará el número de puntos de experiencia requeridos y cuantos tienes en el momento.

MONTURAS
Esta sección muestra tus destrezas de jinete y los controles para una variedad de monturas.
Resalta y selecciona 'Montar Caballo'.
La página se dará vuelta para revelar detalles acerca de cómo luchar mientras se monta un caballo.
Gabriel será capaz de cabalgar un número de otras extravagantes criaturas durante su viaje y esta sección es muy útil con información acerca de cómo controlar los animales y luchar cuando está montado.

PODERES DE LAS RELIQUIAS
Esto hace una lista de los detalles completos de los poderes de la Magia de sombra o la Magia de luz y las destrezas disponibles una vez que has adquirido las varias reliquias. Hay tres reliquias por adquirir: Guante Oscuro, Botas Ciclón y Hombros de Serafín.
Presiona RB para ir a la próxima sección del Libro de viajes.

ARTÍCULOS

La segunda parte del Libro de viajes lista los artículos que tienes en tu posesión. Resalta y selecciona un artículo y la página se dará vuelta para revelar todos sus detalles.

LA PÁGINA DE LA IZQUIERDA
Medallón de Gemas de Luz: Este medallón aparecerá cuando puedes reunir Magia de luz. Las gemas azules de la Magia de luz se insertan en las ranuras vacías del medallón cuando se encuentran. Si todas las cinco ranuras están llenas, la capacidad del contenedor de la Magia de luz se incrementa.

Medallón de Gemas de Vida: Esto muestra el número de gemas de vida que has recogido. Llena el medallón con las cinco gemas para incrementar la resistencia y la capacidad de la barra de salud de Gabriel.

Medallón de Gemas de Sombra: Este medallón aparecerá cuando puedes reunir Magia de sombra. Las gemas rojas de la Magia de sombra se insertan en las ranuras vacías cuando se encuentran. Si todas las cinco ranuras están llenas, la capacidad del contenedor de la Magia de sombra se incrementa.

Reliquias: Esto solamente aparecerá luego de que hayas adquirido una reliquia. Resalta y selecciona para leer los detalles completos de estas reliquias especiales.



Los Pergaminos de la Hermandad de la Luz: Esto contiene pergaminos que te darán un resumen de la historia y útiles indicios acerca de atravesar la aventura.

LA PÁGINA DE LA DERECHA

Armas secundarias: Esto te muestra tus armas secundarias y cuántas de cada tipo tienes en tu posesión.

Cruz de combate: Esto te da detalles del arma principal de Gabriel: la cruz de combate y las mejoras/adiciones que puedas haber encontrado. Resalta y selecciona secciones individuales de la ilustración de la cruz de combate para leer detalles completos acerca de ellas.

PERSONAJES

La parte final del Libro de viajes presenta una sección acerca de los personajes que Gabriel ha conocido y un bestiario de todas las criaturas encontradas.

EL BESTIARIO



El bestiario muestra los detalles del tamaño de la criatura, dificultad de combate, una ilustración y una descripción. También presenta un cuadro en el que puedes observar de un vistazo contra cuáles armas secundarias es débil o fuerte esta criatura.

Si hay un ícono de un cráneo al lado de un arma secundaria en particular, eso significa que el enemigo es débil frente a esa arma secundaria. Mientras más cráneos aparecen, más débil es ese enemigo contra esa arma.

Si hay un escudo al lado de un arma secundaria, significa que son resistentes a ella y, del mismo modo, mientras más escudos aparezcan, más resistente son a esa arma.



Presiona START en cualquier momento durante el juego para abrir el Menú de Pausa del juego. Esto congelará la acción y permite al acceso a un número de opciones en el juego.

CONTINUAR

Regresa el juego al punto de pausa actual.

REINICIO DESDE EL ÚLTIMO PUNTO DE CONTROL

Regresa el juego al último punto control que hayas pasado.

MAPA DEL MUNDO

El libro se abrirá en el mapa principal del mundo. Muestra el capítulo actual de la historia y tu progreso/éxito a través de la búsqueda en la parte inferior de la pantalla.

Presiona el botón A para abrir una página con un mapa detallado del capítulo en el que estás.

La página se dará vuelta y te mostrará que tanto has progresado en ese capítulo.

Usa el Stick Izquierdo para moverte de sección en sección.

Los resúmenes de sección de los capítulos completos aparecen en el lado derecho de la pantalla mostrando: nombre, dificultad, gemas disponibles/encontradas, mejoras de armas y pruebas no superadas.

PRUEBAS NO SUPERADAS

Puedes regresar a cualquier sección de la historia y tratar de completar una prueba no superada. Por ejemplo se te puede dar la misión: 'Finaliza el nivel, luego de matar 10 Goblins con sus propias granadas.'

Cuando ejecutas una prueba no superada, la pantalla en el juego te mostrará un ícono en la parte superior derecha como recordatorio de lo que tienes que hacer.

CONFIGURACIÓN

Esto te permite ver y ajustar ciertas opciones:

CONTROLES
El lado derecho del libro muestra los controles básicos de *Castlevania: Lords of Shadow.*

VIDEO
Configuración de las opciones de video (Gamma y Subtítulos mostrar/no mostrar).

AUDIO
Selecciona una configuración de volumen para Voz, Efectos, Música y Video.

DIFICULTAD
Selecciona un nivel de dificultad desde el que quieras jugar: Escudero, Guerrero, Caballero y Paladín. El nivel de dificultad Paladín está inicialmente bloqueado hasta que hayas acumulado más experiencia.

EXTRAS

VISTA DE COMBATE
Esto controla la información gráfica que se muestra en la pantalla de juego mientras combates un enemigo o enemigos. Selecciona dejar encendidas o apagadas las gráficas en combate para:

Ganancia de Experiencia
Barra de salud de los Enemigos
Barra de salud de Gabriel
Daños de Combate de Gabriel
Recuperación de la Salud de Gabriel
Ganancia del Enfoque de Gabriel

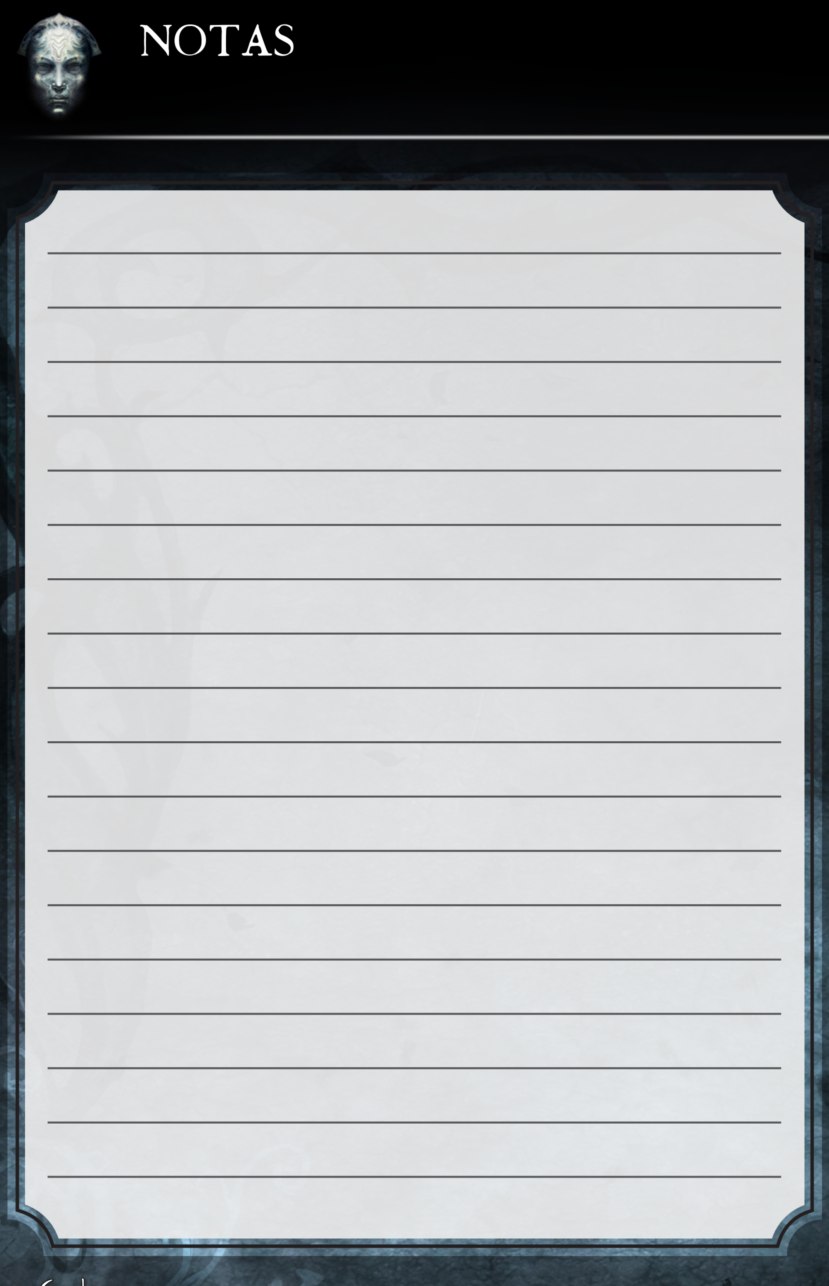
ARTE
Selecciona para ver las obras de arte del juego, en lista capítulo por capítulo. Abre nuevos trabajos de arte gastando puntos de experiencia.

TABLERO DE JUEGO VAMPIRO
Este es un juego de bonificación: un divertido y emocionante juego de tablero de estilo ajedrez que puede ser jugado en modo de uno o dos jugadores.

CRÉDITOS

Mira los créditos del juego en su totalidad.





GARANTÍA LIMITADA

Konami Digital Entertainment, Inc. garantiza al comprador original de este producto Konami que los medios en los cuales está grabado este programa de computadora están libres de defectos en materiales y mano de obra por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra. Este producto Konami es vendido "tal como es", sin garantía expresa o implícita de cualquier tipo y Konami no es responsable de perdidas o daños de cualquier tipo resultantes del uso de este programa. Konami acepta reparar o reemplazar, sin ningún cargo, cualquier producto Konami por un periodo de noventa (90) días, con franqueo pagado y con prueba de la fecha de compra, en el Centro de Servicio de su Fábrica. Esta garantía no es aplicable al uso normal del producto. Esta garantía no será aplicable y será inválida si el defecto en el producto Konami es originado por maltrato, uso indebido, abuso o descuido.

ESTA GARANTÍA SUSTITUYE A TODAS LAS DEMÁS GARANTÍAS Y NINGUNA OTRA PROTESTA O RECLAMO DE NINGUNA NATURALEZA VINCULARÁ U OBLIGARÁ A KONAMI A NINGUNA GARANTÍA APLICABLE A ESTE PRODUCTO, LAS GARANTÍAS MERCANTILES Y APTITUDES INCLUIDAS PARA UN FIN PARTICULAR, ESTÁN LIMITADAS AL PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS DESCRITO ANTERIORMENTE. POR NINGUNA CIRCUNSTANCIA KONAMI SERÁ RESPONSABLE DE DAÑOS INCIDENTALES O CONSECUENTES RESULTANTES DE LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO KONAMI.

Algunos estados no permiten limitaciones en lo que respecta a la vigencia de la garantía implícita y/o exclusiones o limitaciones de daños incidentales o consecuentes, así que las limitaciones y/o exclusiones anteriores de responsabilidad podrían no aplicar a usted. Esta garantía le da derechos específicos y usted podría tener otros derechos que varían entre un estado y otro.

Si usted experimenta problemas técnicos con su juego, por favor dirígete a www.konami.com/support si requieres asistencia, aquí tendrás acceso a muchos materiales de apoyo, al igual que a nuestra Base de Conocimientos que está disponible 24 horas al día, 7 días a la semana. Todos los productos deben ser considerados defectuosos por un representante de Servicio al Cliente de Konami y con un número RMA asignado antes de regresar el producto, todos lo productos que se reciban sin estas características serán devueltos si un Representante de Servicio al Cliente de Konami no puede localizarlo tres días después de recibida la devolución no autorizada.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

Regístrate ahora en www.konami.com y ¡recibe información exclusiva sobre productos, ofertas especiales y más!

www.konami.com/castlevania

Castlevania®
Harmony of Despair



Available Now!

XBOX LIVE arcade

KONAMI
www.konami.com